



⑬ BUNDESREPUBLIK  
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES  
PATENTAMT

⑫ **Offenlegungsschrift**  
⑩ **DE 195 26 160 A 1**

⑥ Int. Cl. 8:  
**G 07 F 5/20**  
G 07 F 17/32

⑳ Aktenzeichen: 195 26 160.7  
㉑ Anmeldetag: 11. 7. 95  
㉒ Offenlegungstag: 25. 1. 96

DE 195 26 160 A 1

㉓ Unionspriorität: ㉔ ㉕ ㉖  
15.07.94 AT A 1400/94

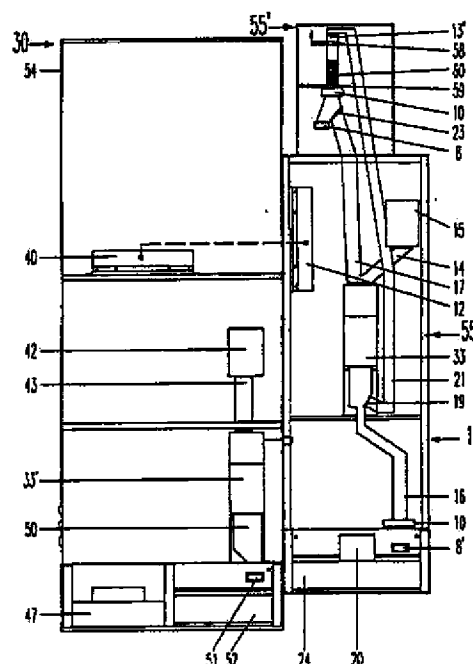
㉗ Anmelder:  
Novo-Invest Casino Development AG,  
Gumpoldskirchen, AT

㉘ Vertreter:  
P. Meissner und Kollegen, 14199 Berlin

㉙ Erfinder:  
Schöbitz, Herwig, Wien, AT

㉚ Anordnung mit zumindest einem Spielgerät sowie Münzeinheit

㉛ Die Erfindung betrifft eine Anordnung mit zumindest einem Spielgerät bzw. -automaten (30), zumindest einer Steuereinheit (12, 40) und zumindest einem Spielgerätmünzspeicher (33) zur Aufnahme von Münzen und/oder Token, wobei die Anordnung eine einem oder mehreren Spielgerät(en) (30) zugeordnete Münzeinheit (1) zum Empfang von Münzen und/oder Token und/oder Banknoten des Spielers und zu deren Überprüfung zumindest einen Münz- und/oder Token- und/oder Banknotenprüfer (7, 15) umfaßt und wobei von der Münzeinheit (1) nach Überprüfung und Anerkenntnis von vom Spieler eingegebenen Banknoten und/oder von Münzen und/oder Token dem Spieler ein entsprechendes Münzguthaben in als echt anerkannten Münzen und/oder Token zur Inbetriebnahme in als echt anerkannten Münzen und/oder Token zur Inbetriebnahme des Spielgerätes (30) zur Verfügung gestellt wird.  
Damit dem Spieler die unangenehme aufwendige Handhabung der Münzen soweit wie möglich abgenommen werden kann und er trotz einer eventuell bestehenden Vorschrift, mit relativ geringen Beträgen spielen zu müssen, das Spiel relativ rasch und bequem abwickeln kann, wird erfindungsgemäß vorgeschlagen, daß die dem Spieler zur Verfügung gestellten Münzen und/oder Token in einem dem Spieler zugeordneten bzw. dem Spieler zur Verfügung gestellten Münzspeicher physisch bereitgestellt sind und aus diesem dem Spielgerät (30) automatisch oder auf Abruf zuführbar sind.



DE 195 26 160 A 1

Die Erfindung betrifft eine Anordnung gemäß dem Oberbegriff des Patentanspruches 1 bzw. eine Münzeinheit gemäß dem Oberbegriff des Patentanspruches 22.

Bei derartigen Anordnungen mit Spielgeräten wird in vielen Fällen ein Spiel durch den Einwurf einer oder mehrerer Münzen oder Token gestartet und ein Gewinn sofort ausbezahlt. Aus diesem Grund ist das Spielen — besonders mit Münzen geringen Wertes — auch bei höheren Gewinnen relativ mühsam, da vor jedem Spiel Münzen eingeworfen bzw. danach der Gewinn kassiert werden muß und damit ein relativ aufwendiger Handlungsbedarf für die Handhabung der Münzen anfällt. Aus diesem Grund sind bereits Spielgeräte bekannt geworden, die keine Starttaste besitzen und bei denen das Spiel durch den Einwurf einer Münze sofort gestartet wird, wodurch der Handhabungsaufwand zum Start eines Spiels herabgesetzt wird. Sofern bei Spielgeräten keine Kreditnotierung vorgenommen werden darf, d. h. anfallende Gewinne nicht einfach gutgeschrieben werden können, sondern eine Sofortauszahlung zu erfolgen hat, die vom Spieler entgegengenommen werden muß, wie es beispielsweise die Gesetze in einigen Ländern vorschreiben, wird der Beginn eines neuen Spieles beträchtlich verzögert. Doch selbst wenn Kreditnotierung erlaubt ist, jedoch — z. B. aus gesetzlichen Gründen — da Einwurf nur in Form von relativ niedrigwertigen Münzen möglich ist, ist dadurch die Handhabung des Automaten für den Spieler aufwendig und unbequem und vermindert das Spielvergnügen wesentlich.

Derartige mitunter vorgeschriebene Spielverzögerungen bedingen, daß der Spieler das Spielgerät als nicht attraktiv empfindet, insbesondere wenn mit geringen Beträgen sehr lange gespielt werden muß; auch für den Geräteaufsteller ist dies nicht sehr befriedigend, da die relativ kostspieligen Geräte und die darauf angewendeten Steuern nicht gut amortisiert werden können.

Ziel der Erfindung ist nunmehr die Erstellung eines Spielgerätes, das dem Spieler die unangenehme aufwendige Handhabung der Münzen so weit wie möglich abnimmt und bei dem trotz einer allfälligen Auflage mit relativ geringen Beträgen spielen zu müssen bzw. den eingesetzten Betrag vor Start des Spieles in Form von Münzen einwerfen zu müssen und dem Spieler den Gewinn sofort zur Gänze ausbezahlen zu müssen, das Spiel rasch und bequem für den Spieler ablaufen kann.

Dieses Ziel wird bei einer Anordnung der eingangs genannten Art durch die im Kennzeichen des Patentanspruches 1 angeführten Merkmale erreicht. Eine Münzeinheit der eingangs genannten Art ist erfindungsgemäß durch die Merkmale des Kennzeichens des Patentanspruches 22 charakterisiert. Weitere vorteilhafte Merkmale der erfindungsgemäßen Spielgeräte sind der folgenden Beschreibung, den Patentansprüchen und den Ausführungsbeispielen der Zeichnung zu entnehmen.

Erfindungsgemäß wird dem Spieler ein Münzspeicher zur Verfügung gestellt, in den dieser direkt, vorzugsweise aber über einen Münzprüfer, Münzen und/oder Token einwerfen kann oder über einen Geldwechsler, in dem Banknoten, größere Münzwerte oder größere Tokenwerte einführbar sind, diesen Münzspeicher beschicken kann. Dieser Münzspeicher ist zwar physisch dem Zugriff des Spielers entzogen, die in ihm enthaltenen Beträge gehören ihm jedoch noch immer und er kann darüber frei verfügen; z. B. kann der Münzspeicher vom Spieler jederzeit zur Gänze entleert werden. Gewinne werden in diesen Münzspeicher ausbezahlt; für jedes

Spiel bzw. für jede Betätigung des Spielgerätes wird diesem Speicher eine oder eine Anzahl von Münzen mechanisch entnommen und in den Spielgerätmünzspeicher physisch überführt. Aufgrund der Tatsache, daß der Münzspeicher bzw. dessen Inhalt dem Spieler zugeordnet ist bzw. sein Inhalt im Ausmaß des bezahlten Betrages dem Spieler gehört, solange bis der Inhalt physisch in den Spielgerätmünzspeicher gelangt ist, ist dieser Münzspeicher mit einer mechanisch-elektronischen "Geldbörse" des Spielers vergleichbar, in dem dieser nicht händisch sondern mechanisch seine Münzen (Token) ablegt bzw. zur Auszahlung gelangende Gewinne ablegen läßt. Auf diese Weise kann das Spiel bequemer bzw. alle vorgeschriebenen Münzhandhabungen können vorschriftsmäßig aber rascher abgewickelt werden, z. B. unter Beachtung einer allfälligen Vorgabe gemäß der für jede Durchführung eines Spieles eine eigene Münze bewegt bzw. einzuführen bzw. in das Spielgerät überzuführen ist, oder gemäß der ein auszuzahlender Gewinn direkt und sofort dem Spieler zur Verfügung gestellt werden muß.

Wenn im folgenden von Münzen gesprochen wird, so sind unter diesem Begriff nicht nur Geldmünzen, sondern jegliche Art von Spielmünzen bzw. Token zu verstehen. Unter anerkannten Münzen sind Münzen zu verstehen, die sich im Spielgerätmünzspeicher befinden bzw. befanden und vom Gerätebetreiber a priori eingegeben wurden oder nach Passieren eines Münzprüfers in den Spielgerätmünzspeicher gelangen.

Ein weiterer Vorteil der Erfindung ist es, daß die im Münzspeicher befindlichen Münzen immer schon geprüft sind, d. h. die noch dem Spieler gehörenden Münzen sind geprüft und können ohne weitere Prüfung sehr rasch in das Spielgerät bzw. dessen Spielgerätmünzspeicher übergeführt werden.

Die Durchführung eines Spieles bzw. die Geldhandhabung wird erleichtert, wenn gemäß dem Merkmal der Patentansprüche 2 oder 3 vorgegangen wird. Damit wird dem Münzspeicher des Spielers eine entsprechend große Anzahl von geprüften und somit im weiteren Spielverlauf nicht mehr zu prüfenden Münzen zugeführt bzw. ist in ihm enthalten, welche Münzen unmittelbar für die Durchführung eines Spieles oder für die Auszahlung zur Verfügung stehen. Somit kann vorgesehen sein, daß alle oder ein Teil der im Münzspeicher des Spielers befindlichen Münzen dem Spielgerät zugeführt werden und damit die Kreditanzeige des Spielgerätes entsprechend erhöht wird. Es kann sodann am Spielgerät gespielt werden, wobei von der Kreditanzeige bei Betätigung einer entsprechenden Spieltaste für das jeweils durchgeführte Spiel ein Abzug getätigt wird solange bis die Kreditanzeige annulliert ist, worauf wieder vom Münzspeicher des Spielers eine weitere Anzahl von Münzen in den Spielgerätmünzspeicher zur Erhöhung der Kreditanzeige übergeführt werden kann.

Besonders vorteilhaft sind die Ausgestaltungen der Erfindung gemäß den Merkmalen der Patentansprüche 4 und 5.

Es ist selbstverständlich auch möglich, durch am Spielgerät vorgesehene Münzeinwürfe das Spielgerät in Betrieb zu nehmen; der Spieler kann die Wahl haben, entweder die Münzen in den Münzeinwurf des Spielgerätes und/oder den des Münzspeichers, der vom Spielgerät getrennt und ihm selbst zur Verfügung gestellt ist, einzuwerfen. Die einzelnen Spielgeräte können je nach Anzahl der Münzeinwürfe nach mehrere Spielgerätmünzspeicher aufweisen. Vorteilhaft ist jedoch das Merkmal des Patentanspruches 10, womit der dem Spie-

ler zugeordnete Münzspeicher bzw. eine allenfalls vorhandene Mehrzahl von dem Spieler zugeordnete Münzspeicher entsprechend mit Münzen versorgt werden können.

Wenn die Merkmale der Patentansprüche 11 bzw. 12 verwirklicht sind, so ist der Aufbau der erfindungsgemäßen Anordnung vereinfacht und es besteht immer die Möglichkeit, daß der Spieler die ihm gehörigen Münzen aus dem ihm zugeordneten Münzspeicher abrufen.

Die erfindungsgemäße Anordnung wird mit einer oder einer Mehrzahl von entsprechenden Steuereinrichtungen mechanisch bzw. elektrisch bzw. elektronisch gesteuert. Für die Durchführung der einzelnen Funktionen stehen an sich bekannte Einrichtungen, z. B. Münzweichen, Münzzähler, Münzprüfer u. dgl., zur Verfügung. Der dem Spieler zugeordnete Münzspeicher kann aus einem Behälter oder aus einer Anzahl von Behältern aufgebaut sein; diese Behälter besitzen entsprechende Überwachungseinheiten für die Anzahl der darin gestapelten Münzen, insbesondere dann, wenn der Spieler direkt in den Münzspeicher über einen Münzprüfer Münzen einwerfen kann. Die Münzspeicher besitzen ferner auch entsprechende Abgabeeinrichtungen, mit denen die Münzen vereinzelt bzw. der Reihe nach allenfalls über entsprechende Fördereinrichtungen oder Münzleitkanäle, gegebenenfalls über Münzzähleinrichtungen, entweder dem Spielgerätmünzspeicher oder Auszahlseinheiten zugeführt werden können. Die Steuereinheit(en) steuert(n) sämtliche mechanischen, elektrischen und optischen Funktionen bzw. ist mit den verschiedenen Funktionen erfüllenden Geräten und Einrichtungen bzw. Fühlern, Zählern, Displays usw. betriebsmäßig verbunden. Ferner besitzen die Steuereinheiten entsprechende Hardwarekonfigurationen, z. B. Speicher, Zähler usw. bzw. Programme, um das Spiel bzw. die Funktionen der Münzeinheit bzw. des Münztransportes exakt ablaufen zu lassen.

Im folgenden wird die Erfindung anhand der Zeichnung näher erläutert. Es zeigen

Fig. 1 eine Außenansicht eines ersten Ausführungsbeispiels eines Spielgerätes. Fig. 1a eine Innenansicht des in Fig. 1 dargestellten Gerätes, Fig. 1b eine Außen- und Innenansicht des Spielgerätes gemäß Fig. 1 und Fig. 1a und Fig. 1c eine Detailansicht eines Münzspeichers. Fig. 2 zeigt die Außenansicht einer weiteren erfindungsgemäßen Anordnung mit zwei Spielgeräten in Außenansicht, Fig. 2a zeigt eine Innenansicht der Anordnung gemäß Fig. 2 und Fig. 2b zeigt eine Innen- und Außenansicht der Anordnung gemäß Fig. 2 und 2a.

Fig. 1 zeigt die Außenansicht eines Spielgerätes 30, an dem seitlich eine Münzeinheit 1 zur Aufnahme eines Spielgerätmünzspeichers 33 bzw. zur Anordnung bzw. Aufnahme eines Münzspeichers 13' für den Spieler angebracht ist. Das Spielgerät 30 weist ganz allgemein ein Gehäuse 54 auf und trägt auf seiner Vorderseite einen Anzeige- bzw. Videoschirm 56, auf dem das Spielgeschehen zu verfolgen ist. Anstelle des Videoschirms 56 kann auch eine Walzenanzeige oder jede beliebige andere Spielgeschehensanzeige Verwendung finden. Die Art des Spielgerätes 30 ist beliebig, es kann sich hierbei z. B. um ein Roulettespielgerät, ein Walzenspielgerät, um ein Pokerspielgerät od. dgl. handeln.

Oberhalb der Spielanzeige 56 ist eine weitere Anzeige 53 vorhanden, mit der Gewinne oder andere zum Spielgeschehen gehörige Anzeigen erfolgen können. Es ist verständlich, daß die Anzeigen 53 und 56 vertauscht sein können bzw. die Anzeigen 53 und 56 auch auf einem gemeinsamen Schirm zusammengefaßt werden können.

Unterhalb der Anzeige 56 befinden sich Spiel Tasten 44, die insbesondere zur Abwicklung des Spielgeschehens, zur Inbetriebnahme des Spielgerätes, zur Abwicklung der Zahl- und Kreditfunktionen usw. vorgesehen sind. Ein Münzeinwurf ist mit 41 bezeichnet. Im unteren Bereich des Spielgerätes 30 befindet sich ein Banknotenprüfer 47, mit dem Banknoten dem Spielgerät 30 zuführbar sind und in Kreditanzeigen und/oder Münzen bzw. in ein Münzguthaben gewechselt werden. Eine Auszahlungsöffnung 51 befindet sich oberhalb einer Münzschüssel 52.

An der Münzeinheit 1 ist ein Display 3 angeordnet, mit dem dem Spieler z. B. die Anzahl der in dem für ihn vorgesehenen Münzspeicher 13' enthaltenen Münzen angezeigt werden können. Das Display 6 liefert entsprechende Anzeigen, wenn dem Banknotenprüfer 7 eine Banknote zugeführt oder ein Münzeinwurf 41' beschickt wird. Unterhalb des Münzeinwurfes 41' befinden sich Tasten 2 eines Tastenfeldes zur Bedienung des Münzspeichers, z. B. zum Abruf eines Münzguthabens.

Oberhalb des Display 3 ist unter einer Auszahlöffnung 8 eine Münzschale 24 angeordnet, in die die Auszahlung aus dem Münzspeicher 13' erfolgen kann. Eine weitere Auszahlöffnung, z. B. zum Auszahlen von für gewechselte Banknoten, ist mit 8' bezeichnet.

Fig. 1a zeigt das Innenleben der in Fig. 1 dargestellten Anordnung. Die Spielfunktion und die nahezu alle anderen Funktionen des Spielgerätes 30 werden im wesentlichen von einer MPU 40 gesteuert, welche die entsprechenden Anzeigen auf den Bildschirmen 53, 56 bzw. die Spieleinrichtungen steuert und auch die entsprechende Steuerung der Tasten, der Wechseleinheiten, der Münzprüfung, des Münzentransportes, der Münzeinwürfe usw. vornimmt. Diese MPU bzw. Steuereinheit 40 steuert bzw. überwacht z. B. auch den Münzprüfer 42, den die in den Münzeinwurf 41 eingeworfenen Münzen passieren. Diese Münzen fallen durch einen Münzkanal 43 in einen geräteeigenen Spielgerätmünzspeicher 33'. Dieser Spielgerätmünzspeicher 33' besitzt in seinem unteren Endbereich einen Münzkanal 50, durch den mit einer Abgabeeinheit gespeicherte Münzen einer Auszahlöffnung 51 zugeführt werden können.

Die MPU 40 erhält auch entsprechende Signale betreffend die Anzahl und den Wert der eingeworfenen Münzen bzw. eingegebener Banknoten, um die Münzspeicher 13, 13' entsprechend steuern und überwachen zu können.

In dem an dem Spielgerät 30 angebauten bzw. allenfalls in das Gehäuse 54 des Spielgerätes 30 integrierten Gehäuse 55 ist gegebenenfalls ein eigener Raum bzw. ein eigenes Gehäuse 55' vorgesehen, in dem ein eigener und somit allenfalls außerhalb des Gehäuses 55 angeordneter Münzspeicher 13' angeordnet ist. Die Anspeisung dieses Münzspeichers 13' mit Münzen erfolgt über eine Münzfördereinrichtung bzw. einen Münzkanal 21, der z. B. über eine Münzweiche 19 oder eine anders aufgebaute Abgabeeinheit mit Münzen aus dem Spielgerätmünzspeicher 33 versorgt wird. Dieser Spielgerätmünzspeicher 33 könnte sich auch innerhalb des Spielgerätes 30 befinden, da dieser Spielgerätmünzspeicher 33 funktionsmäßig einen Bestandteil des Spielgerätes 30 darstellt. Dieser Spielgerätespeicher 33 enthält Münzen, die zur Durchführung eines Spieles oder Erhöhung der Kreditanzeige (z. B. am Display 53) eingeworfen wurden. Im Gegensatz dazu ist der Münzspeicher 13' als spielgeräteextern zu betrachten, da er eine dem Spieler zugeordnete Anzahl von Münzen enthält und bezüglich seines Inhalts immer dem Spieler zuzurechnen ist, d. h.

der Spieler kann die Münzen entnehmen oder für ein Spiel dem Spielgerät 30 bzw. Spielgerätespeicher 33 eingeben.

Der Spielgerätmünzspeicher 33 ist mit der Weiche 19 bzw. einer beliebig anders gestalteten Abgabereinheit ferner an eine Auszahlereinheit angeschlossen, die einen Auszahlkanal 16 und die Auszahlöffnung 8' umfaßt. In dem Auszahlkanal 16 befindet sich ein Münzzähler 10, um die Anzahl der ausgezahlten Münzen feststellen zu können. Der Münzeinwurf 41' mündet in einen Münzprüfer 15, der über einen Münzkanal 14 für gut befundene Münzen in den Spielgerätmünzspeicher 33 fördert. Gleichzeitig wird jedoch von der MPU 40 oder von einer weiteren MPU 12 der Münzeinheit 1 Sorge dafür getragen, daß eine entsprechende Anzahl von geprüften und bereits anerkannten Münzen aus dem Spielgerätmünzspeicher 33 über die Münzfördereinheit 21 dem Münzspeicher 13' zugeführt wird, z. B. wenn vom Speicher eine Banknote zur Auffüllung des Münzspeichers 13' eingegeben oder ein Gewinn erzielt wird.

In dem Spielgerätmünzspeicher 13' befindet sich somit entsprechend dem Münzguthaben des Spielers eine Anzahl von dem Spieler gehörigen, bereits bezüglich Echtheit geprüften Münzen, die je nach Spielerwunsch mittels einer von der MPU 40 und/oder der MPU 12 angesteuerten Abgabereinheit 59 über die Weiche 23 entweder in den Spielgerätmünzspeicher 33 oder an die Auszahlöffnung 8 bzw. Münzschale 24 abgegeben werden können.

Den Transport der Münzen aus dem Spielgerätmünzspeicher 33 bzw. die Einstellung der Weiche 19 sowie die Funktion des Banknotenprüfers 7, das Zuführen entsprechender Münzen nach Eingabe einer Banknote in den Banknotenprüfer 7 und das Überführen der Münzen in den Münzspeicher 13' erfolgt ebenfalls unter Steuerung der MPU 40 und/oder 12. Die entsprechenden Verbindungen zwischen der MPU 40 und/oder 12 mit den einzelnen von diesen gesteuerten Einheiten ist in der Zeichnung nicht eingezeichnet; es versteht sich jedoch von selbst, daß sämtliche Funktionen und Tätigkeiten des Spielgerätes 30 bzw. der in der Münzeinheit 1 befindlichen Einheiten von der MPU 40 und/oder 12 überwacht und gesteuert werden.

Entweder durch Einführen einer Banknote in den Banknotenprüfer 7 bzw. 47 und/oder durch Einwerfen von Münzen in einen der Münzeinwürfe 41, 41' sowie nach einer Überprüfung der eingegebenen Banknote und/oder eingeworfenen Münzen werden nur als echt anerkannte Münzen dem Spielgerätmünzspeicher 33 zugeführt, aus dem die geprüften und anerkannten Münzen in den dem Spieler zugeordneten Münzspeicher 13' befördert werden. Bei Betätigung einer Abrufeinheit, z. B. einer Taste 44' am Spielgerät 30, kann der Spieler eine entsprechende Anzahl von Münzen über die Weiche 23 durch den Kanal 17 in den Spielgerätmünzspeicher 33 überführen und damit ein Spiel starten, da die mit einer Abgabereinheit 59 vorgenommenen Abgabe der Münzen aus dem Münzspeicher 13' von der MPU 40 und/oder 12 überwacht wird. Bei Betätigung der Auszahlereinheit, z. B. einer anderen Taste, z. B. einer der Tasten 2, können alle oder ein Teil der im Münzspeicher 13' enthaltenen Münzen über die Weiche 23 durch die Auszahlöffnung 8 dem Spieler ausgegeben werden.

Sofern der Spieler am Spielgerät einen Gewinn macht, erfolgt entweder eine Sofortauszahlung aus dem Spielgerätmünzspeicher 33 durch eine Abgabeöffnung 8' oder es wird eine entsprechende Anzahl von Münzen in den Speicher 13' über die Weiche 19 und den Münz-

kanal 21 überführt, die dem Spieler zur freien Entnahme von dort mittels der Auszahlereinheit, z. B. nach Betätigung einer der Tasten 2, zur Verfügung steht. Durch entsprechende Betätigung einer anderen Taste 2 ist es möglich, über die Weiche 23 im Münzspeicher 13' enthaltene Münzen in den Spielgerätmünzspeicher 33 abzugeben oder für den Spieler eine Ausgabe des Münzguthabens in Banknoten im Banknotenauswerfer 20 vorzusehen.

Der Spielstart kann z. B. durch Erkennen bzw. Abfühlen einer vom Münzspeicher 13' in den Spielgerätmünzspeicher 33 übergeführten Münze erfolgen oder durch die dieser Überführung zugrundeliegende Betätigung der Abrufeinheit 44', die von der MPU 40 oder 12 entsprechend abgefühlt wird. Auf jeden Fall erfolgt im wesentlichen gleichzeitig mit dem Überführen einer Münze aus dem Münzspeicher 13' in den Spielgerätmünzspeicher 33 der Start eines Spieles oder die Gutschrift dieser geleisteten Zahlung als Kredit oder die Einleitung eines neuen Spieles.

In Fig. 1c ist schematisch ein Münzspeicher 13' in seinem Gehäuse 55' dargestellt, in dessen Speicherröhre die Münzen 60 gestapelt angeordnet sind. Die Höhe und/oder eine Zufuhr von Münzen können mit einem an die MPU 40 und/oder 12 angeschlossenen Fühler 58 festgestellt werden. Mit einem die Abgabeöffnung des Münzspeichers 13' verschließenden und vor dieser hin und her bewegbaren Schieber 59 können die Münzen 60 einzeln in die Weiche 23 abgegeben werden. Es ist durchaus möglich, mehrere derartiger Speicher 13' z. B. nebeneinander anzuordnen.

Fig. 2 zeigt ein anderes Ausführungsbeispiel einer erfindungsgemäßen Anordnung. Die einzelnen Merkmale der Anordnungen können allerdings weitgehend gegenseitig ausgetauscht bzw. kombiniert werden. Gemäß diesem Ausführungsbeispiel können ein, zwei oder mehr Spielgeräte 30 von einer Münzeinheit 1 versorgt werden, welche Münzeinheit 1 zumindest einen Münzspeicher 13 in einem Gehäuse 55 zur Verfügung stellt, so daß zwei Spieler, die gleichzeitig auf den beiden Spielgeräten 30 spielen, jeweils einen, d. h. denselben, Münzspeicher 13 zur Verfügung haben. Die von der Münzeinheit 1 versorgten Spielgeräte 30 können gleicher oder unterschiedlicher Natur sein, es ist lediglich von Bedeutung, daß die in dem Münzspeicher 13 enthaltenen Münzen bereits geprüfte Münzen sind, die entweder automatisch oder nach Abruf durch den Spieler den Spielgeräten 30 über entsprechende Zufuhrleitungen 17 zugeführt werden können. Die in dem Münzspeicher 13 enthaltenen Münzen stellen ein dem jeweiligen Spieler gehörendes Münzguthaben dar, das ähnlich wie bei der Ausführungsform gemäß Fig. 1, 1a, 1b vom Spieler jederzeit direkt oder indirekt abrufbar ist. Unter direkten Abrufen ist ein physisches Auszahlen oder ein physisches Überführen der geprüften Münzen in das Spielgerät 30 bzw. dessen Spielgerätmünzspeicher 33 und unter indirektem Abrufen ist ein Auszahlen des Gegenwertes in Banknoten, anderen Münzwerten od. dgl. zu verstehen. Zur Durchführung eines Spieles sind die geprüften Münzen vom Spieler jederzeit abrufbar bzw. in das jeweilige Spielgerät 30 transferierbar. Die Anzahl der abgerufenen Münzen wird von der Steuereinheit 12 bzw. 40 aufgrund der Betätigung der Abrufeinheit oder mit einem Münzzähler 10 erkannt, der in der jeweiligen Münzleitung 17 angeordnet ist. Entsprechend von der Steuereinheit gesteuert, steht sodann das Spielgerät für zumindest ein weiteres Spiel bzw. ein weiteres Teilspiel zur Verfügung.

Die Vorderansichten der erfindungsgemäßen Anordnung gemäß Fig. 2 zeigen im wesentlichen dieselben Bauelemente und Baugruppen wie Fig. 1.

Fig. 2a zeigt das Innenleben der in Fig. 2 dargestellten Anordnung.

Man erkennt, daß die einzelnen Spielgeräte 30 von der MPU 40 gesteuert werden, die gegebenenfalls mit der MPU 12 in der Münzeinheit 1 verbunden ist. Die entsprechenden MPUs 40 und 12 steuern sämtliche Funktionen der Spielgeräte 30 sowie der Münzeinheit 1. Über Münzeinwurf 41 der Spielgeräte 30 können gegebenenfalls Münzen über einen Münzprüfer 42 und einen Münzkanal 43 dem Spielgerätmünzspeicher 33 zugeführt werden, um ein Spiel zu beginnen bzw. den Kredit zu erhöhen.

In der Münzeinheit 1 ist zumindest ein Münzspeicher 13 angeordnet, der entweder über einen Münzeinwurf 4, einen Münzprüfer 15 und einen Zuführkanal 14 direkt vom Spieler beschickbar ist oder der über entsprechende Münzfördereinrichtungen 21 von den Spielgerätmünzspeichern 33 beschickt werden kann. Im unteren Bereich der Spielgerätmünzspeicher 33 ist zu diesem Zweck eine Münzweiche 49 vorgesehen, welche den Spielgerätmünzspeicher 33 entweder über den Kanal 50 mit einer Auszahlöffnung 51 oder mit der Münzfördereinrichtung 21 verbindet. Die Münzfördereinrichtung 21 kann somit bei Bedarf entsprechende Münzen in den dem(n) Spieler(n) zugeordneten Münzspeicher 13 transferieren. Eine entsprechende Anzahl von Münzen wird auch über die Münzfördereinrichtung 21 in den Münzspeicher 13 transferiert, sobald eine Banknote in den Banknotenprüfer 7 mit Display 6 eingeführt wurde. Prinzipiell ist es möglich, den Münzbestand des Münzspeichers 13 auf eine beliebige Höhe zu bringen und die Anzahl der dem(n) Spieler(n) in diesem Speicher gehörigen Münzen lediglich mittels Berechnung bzw. Speicherung des Münzguthabenwertes in der MPU 40 und/oder 12 festzulegen. Die Abgabe bzw. Auszahlung der Münzen aus dem Münzspeicher 13 erfolgt sodann über von der MPU 40 oder 12 gesteuerte Münzzähler 10, womit der dem Spieler gehörige Teil der Münzen abzählbar und — durch die Weiche 19 — entweder nach Passieren des Kanals 16 an der Auszahlöffnung 8 auszählbar ist oder über die Münzfördereinrichtung 17, insbesondere einen Münzkanal, in eines der Spielgeräte 30 transferierbar ist. Die transferierten Münzen werden von der MPU 40 oder 12 gezählt bzw. festgestellt und es erfolgt eine Gutschrift über den Wert der in das jeweilige Spielgerät 30 transferierten Münzen an einer entsprechenden Kreditanzeigeeinheit auf einem Display 53 an einem der Spielgeräte 30. Die in das Spielgerät 30 von dem Münzspeicher 13 transferierten Münzen gelangen ohne Prüfung in den Spielgerätmünzspeicher 33, da diese Münzen bereits einen Münzprüfer passiert haben bzw. als echt gelten, da sie z. B. vom Spielgerätebetreiber in den Münzspeicher 13 eingefüllt wurden.

Es ist möglich, eingeworfene Münzen in einen nicht dargestellten separaten Spielgerätmünzspeicher zu transferieren und dort aufzubewahren bzw. zu entnehmen und das Spielgerät 30 lediglich mit im Münzspeicher 13 bzw. Spielgerätmünzspeicher 33 befindlichen Münzen zu versorgen bzw. die Münzen aus dem Spielgerät entsprechend zu rezirkulieren; Auszahlungen könnten sodann aus dem separaten Spielgerätmünzspeicher oder einem Banknotenauswerfer 20 erfolgen.

Der den Spielern zugeordnete Münzspeicher 13 ist von den Spielgeräten 30 getrennt angeordnet und kann für eine Mehrzahl von Spielgeräten 30 und Spielern

vorgesehen sein, welche eine Auffüllung des Münzspeichers 13 durch Einschub von Banknoten in den Banknotenprüfer 6 und/oder 47 vornehmen oder welche direkt in das Spielgerät 30 durch die Münzeinwürfe 41 oder direkt in die Münzeinheit 1 durch den Münzeinwurf 4 einwerfen. In jedem Fall ist ein vom Spielgerät 30 getrennter Münzspeicher 13 vorgesehen, dessen Inhalt bzw. Münzguthaben zumindest zum Teil dem(n) Spieler(n) zugeordnet ist bzw. gehört und von diesem(n) jederzeit entweder direkt oder indirekt abrufbar ist. So könnte z. B. auch durch Betätigung einer Kreditlöschungstaste das Münzguthaben aus dem Spielgerät 30 abgerufen werden.

Fig. 2b zeigt die Außenansicht des Spielgerätes gemäß Fig. 2 gleichzeitig mit der Innenansicht.

Im Gehäuse 55 der Münzeinheit 1 könnte der Münzspeicher 13, 13' hinter einer durchsichtigen Wand, z. B. Glaswand, angeordnet sein, so daß der Spieler jederzeit die ihm gehörigen, durch Bezahlung eines gewissen Betrages für ihn erworbenen bzw. bereitgestellten Münzen erkennen kann. Der Spieler kann dabei erkennen, daß von ihm in die Münzeinheit 1 oder die Spielgeräte 30 eingegebene Geldbeträge in Münzen in den Münzspeicher 13' oder 13 eingefüllt werden bzw. kann die von dem Münzspeicher 13, 13' in das Spielgerät 30 bzw. den Spielgerätmünzspeicher 33 übergeführten Münzen an einer Abnahme der Anzahl an Münzen erkennen.

Die Münzeinheit 1 stellt vorteilhafterweise eine vom Spielgerät 30 völlig getrennte Einheit dar, die gegebenenfalls an der Seitenwand des Spielgerätes 30 z. B. durch Anschrauben befestigt werden kann; an sich könnte die Münzeinheit 1 auch auf eigenen Standbeinen angeordnet oder an der Wand befestigt sein.

Die Form der Münzspeicher 13, 13' kann beliebig gewählt werden; ein röhrenförmiger Münzspeicher ist vorzuziehen, da es einfach ist, an seinem unteren Ende eine entsprechende Abgabeeinrichtung 59 vorzusehen. Prinzipiell ist die Form bzw. Art der Münzspeicher sowie die Abgabeeinrichtungen und der Zählwerke für die Münzabgabe bzw. die in den Münzkanälen angeordneten Münzzähler bzw. Münzfühler beliebig wählbar; wesentlich ist, daß ein exaktes Zählen der Münzen und eine entsprechende Ansteuerung der bzw. Steuerung durch die Steuereinheiten 12 bzw. 40 erfolgen kann.

Die Münzeinheit 1 ist mit einer mechanischen Geldbörse des Spielers vergleichbar, da der Spieler im Münzspeicher 13' ein ihm gehörendes Münzguthaben aufbewahren kann, über das mit Hilfe von elektronischen und mechanischen Einrichtungen beliebig verfügt werden kann. Dies trifft auch für den Münzspeicher 13 zu, in dem sich zwar eine Zahl von Münzen befinden kann, deren Wert des Münzguthabens eines Spielers übersteigt; durch Bezahlung des entsprechenden Betrages erwirbt jedoch der Spieler das Recht über eine gewisse Anzahl von Münzen beliebig verfügen zu können; so kann er z. B. alle oder einen Teil der ihm bereitgestellten Münzen an eines oder an mehrere der an die Münzeinheit 1 angeschlossenen Spielgeräte transferieren.

Die Münzeinheit 1 kann ohne besondere Schwierigkeiten an Spielgeräte angebaut werden. Wie aus Fig. 1b ersichtlich ist, ist die dort dargestellte Münzeinheit 1 ein völlig eigenständiges Gerät und es ist lediglich erforderlich, die Steuereinrichtung 12 der Münzeinheit 1 mit der Steuereinheit 40 des Spielgerätes 30 zu verbinden. Es erfolgt bei dieser Ausführungsform der Münzeinheit 1 kein Transfer von Münzen aus der Münzeinheit 1 in das Spielgerät 30; die Auslösung eines Spiels am Spielgerät

30 erfolgt lediglich durch Übermittlung eines elektronischen Signals an die Steuereinheit 40, sobald die Steuereinheit 12 der Münzeinheit 1 erkannt hat, daß der Spieler eine gewisse Anzahl von Münzen 60 aus dem ihm zugeordneten Münzspeicher 13' in den Spielgerätmünzspeicher 33 transferiert hat.

Auch der Anbau bzw. die Anordnung einer Münzeinheit 1 gemäß Fig. 2b kann relativ einfach erfolgen. Es ist lediglich erforderlich, eine Münzleitung 17 vorzusehen, die von der Münzeinheit 1 in den Münzeinwurfkanal 43 des Spielgerätes 30 mündet. Die durch diesen Münzkanal 17 zugeführten Münzen müssen nicht mehr den Münzprüfer 42 passieren, da diese von der Münzeinheit 1 zur Verfügung gestellten Münzen bereits geprüft sind. Somit kann der Transfer der Münzen aus der Münzeinheit 1 in den Spielgerätmünzspeicher 33 sehr rasch erfolgen.

Prinzipiell ist die Anordnung einer Münzfördereinheit 21 nicht erforderlich, wenn das Volumen bzw. der Inhalt des Münzspeichers 13 entsprechend groß vorgesehen ist. Will man jedoch die Münzfördereinheit 21 einbauen, so ist dies relativ leicht zu bewerkstelligen, da lediglich im Spielgerätmünzspeicher 33 eine Weiche 49 vorzusehen ist, an die eine Fördereinheit 21, z. B. ein Münzheber, angeschlossen ist, der im Inneren des Spielgerätes 30 nach oben geführt ist. Über eine weitere Verbindungsleitung wird sodann diese Münzfördereinheit 21 aus dem Spielgerät 30 in die Münzeinheit 1 geleitet und dort zum Münzspeicher 13 geführt. Somit ist das Umrüsten von Spielgeräten 30 zur Verwendung mit einer erfindungsgemäßen Münzeinheit 1 einfach.

Anstelle von Münzweichen könnten z. B. auch eine Anzahl von getrennt funktionierende Abgabeeinrichtungen vorgesehen sein, die jeweils einen der von dem Münzspeicher 13, 13' bzw. Spielgerätmünzspeicher 33, 33' abgehenden Münzkanal bzw. die Auszahlereinheit beschicken.

#### Patentansprüche

1. Anordnung mit zumindest einem Spielgerät bzw. -automaten (30), zumindest einer Steuereinheit (12, 40) und zumindest einem Spielgerätmünzspeicher (33) zur Aufnahme von Münzen und/oder Token, wobei die Anordnung eine einem oder mehreren Spielgerät(en) (30) zugeordnete Münzeinheit (1) zum Empfang von Münzen und/oder Token und/oder Banknoten des Spielers und zu deren Überprüfung zumindest einen Münz- und/oder Token- und/oder Banknotenprüfer (7, 15) umfaßt und wobei von der Münzeinheit (1) nach Überprüfung und Anerkenntnis von vom Spieler eingegebenen Banknoten und/oder von Münzen und/oder Token dem Spieler ein entsprechendes Münzguthaben in als echt anerkannten Münzen und/oder Token zur Inbetriebnahme des Spielgerätes (30) zur Verfügung gestellt wird, dadurch gekennzeichnet, daß die dem Spieler zur Verfügung gestellten Münzen und/oder Token in einem dem Spieler zugeordneten bzw. dem Spieler zur Verfügung gestellten Münzspeicher physisch bereitgestellt sind und aus diesem dem Spielgerät (30) automatisch oder auf Abruf zuführbar sind.

2. Anordnung nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß eine dem Münzguthaben entsprechende Anzahl von Münzen (Token) aus dem Spielgerätmünzspeicher (33) in den dem Spieler zur Verfügung gestellten Münzspeicher (13, 13') überführ-

bar ist, und daß eine Abrufeinheit (44') vorgesehen ist, mit der dieses Münzguthaben aus dem Münzspeicher (13, 13') in Teilbeträgen oder zur Gänze vom Spieler durch Betätigung dieser Abrufeinheit (44') für ein Spiel oder für eine direkte Auszahlung abrufbar ist.

3. Anordnung nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, daß das dem Spieler in Form einer Anzahl von Münzen (Token) in einem Münzspeicher (13, 13') zur Verfügung gestellte Münzguthaben in Teilbeträgen oder zur Gänze entweder automatisch oder durch Betätigung einer Abrufeinheit (44') in den Spielgerätmünzspeicher (33) des Spielgerätes (30) zur Durchführung eines Spiels oder zur Erhöhung des Kredits, vorzugsweise über Münzleitungen und/oder Münzfördereinrichtungen überführbar ist oder gegebenenfalls durch Betätigung einer Auszahlereinheit, z. B. Taste, auszahlfähig ist.

4. Anordnung nach einem der Ansprüche 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet,

— daß die Münzeinheit (1) für den Spieler zumindest einen eigenständigen, insbesondere außerhalb des Spielgerätes (30) bzw. vom Spielgerät räumlich getrennt angeordneten Münzspeicher (13') umfaßt, der gegebenenfalls vom Spieler über einen Münz(Token)-Prüfer (15) mit Münzen (Token) beschickbar ist,

— und daß dem zumindest einen Münzspeicher (13'), in dem die Münzen (Token) dem direkten physischen Zugriff des Spielers entzogen sind, zumindest eine Auszahlereinrichtung (8', 24; 20) zugeordnet oder an diesen angeschlossen ist, mit der entweder die im Münzspeicher (13') enthaltenen Münzen (Token) jederzeit abrufbar und dem Spieler direkt auszahlfähig sind oder mit der ein den Münzen (Token) im Münzspeicher (13') entsprechender Gegenwert in Münzen und/oder Token anderer Wertigkeit und/oder Banknoten jederzeit abrufbar und dem Spieler, vorzugsweise bei einer Auszahlungseinrichtung auszahlfähig ist,

— und/oder daß zumindest eine Abrufeinheit (44'), z. B. eine Taste, für die im Münzspeicher (13') enthaltenen, noch dem Spieler gehörenden Münzen (Token) vorgesehen oder an diesen angeschlossen ist, mit der zumindest eine Münze (Token) für die Bezahlung bzw. für den Start eines Spiels aus dem Münzspeicher (13') in das Spielgerät (30) und/oder einen Spielgerätmünzspeicher (33) und/oder zur Krediterhöhung abrufbar bzw. überführbar ist.

5. Anordnung nach einem der Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet,

— daß die Münzeinheit (1) für den Spieler zumindest einen eigenständigen, insbesondere außerhalb des Spielgerätes (30) bzw. vom Spielgerät räumlich getrennt angeordneten Münzspeicher (13) umfaßt, der vom Spieler gegebenenfalls über einen Münz(Token)-Prüfer (15) mit Münzen (Token) beschickbar ist und/oder in dem dem Spieler in Abhängigkeit von eingegebenen Banknoten- und/oder Münz- und/oder Token-Beträgen eine Anzahl von bereits in einem Münz(Token)-Prüfer (42) geprüften bzw. bereits als echt anerkannten Münzen (Token) zur Verfügung gestellt wird,

— daß gegebenenfalls dem zumindest einen Münzspeicher (13), in dem die Münzen (To-

ken) dem direkten physischen Zugriff des Spielers entzogen sind, zumindest eine Auszahlrichtung (16, 8) zugeordnet oder an diesen angeschlossen ist, mit der ein entsprechender Münzbetrag jederzeit abrufbar und dem Spieler direkt auszahlbar oder mit der ein dem Münzbetrag entsprechender Gegenwert in Münzen und/oder Banknoten und/oder Token jederzeit abrufbar und dem Spieler, vorzugsweise bei einer Auszahlrichtung auszahlbar ist,

— und daß zumindest eine Abrufeinheit (44'), z. B. eine Taste, für die im Münzspeicher (13) enthaltenen, noch dem Spieler gehörenden Münzen (Token) vorgesehen oder an diesen angeschlossen ist, mit der zumindest eine Münze (Token) für die Bezahlung bzw. für den Start eines Spiels aus dem Münzspeicher (13) in das Spielgerät (30) und/oder einen Spielgerätmünzspeicher (33) abrufbar bzw. überführbar ist,

— oder daß nach Überprüfung der eingezahlten Münzen (Token) und/oder Banknoten eine automatische Überführung eines Teiles oder des gesamten Münzbetrages aus dem Münzspeicher (13) in das Spielgerät (30) bzw. den Spielgerätmünzspeicher (33), vorzugsweise über Münzleitungen und/oder Münzfördereinrichtungen vorgesehen ist.

6. Anordnung nach einem der Ansprüche 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, daß dem Münzspeicher (13, 13') ein vom Spieler mit Münzen und/oder Banknoten und/oder Token beschickbarer Wechselautomat (7, 20) gegebenenfalls mit einem Münz-, Token- und/oder Banknotenprüfer (7, 15) vorgeschaltet ist, mit dem dem Münzspeicher (13, 13') eine dem eingegebenen Betrag entsprechende Anzahl von bereits geprüften bzw. im Spielgerät (30) befindlichen und von diesem bereits anerkannten Münzen (Token) zuführbar ist, z. B. aus dem Spielgerätmünzspeicher (33) zuführbar ist, oder mit dem eine entsprechende Anzahl von Münzen (Token) vom Inhalt des Münzspeichers (13) dem Spieler als Münzguthaben, z. B. durch Speicherung des entsprechenden Betrages in einem Speicher der Steuereinheit (12, 14), zur Verfügung gestellt wird.

7. Anordnung nach einem der Ansprüche 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß insbesondere jedem Münzeinwurf (4, 41) ein Münzprüfer (15) nachgeschaltet ist, von dem Münzleitungen (14, 43) für die überprüften Münzen (Token) zu dem Münzspeicher (13, 13') oder zu dem Spielgerätmünzspeicher (33) führen.

8. Anordnung nach einem der Ansprüche 1 bis 7, dadurch gekennzeichnet, daß die Münzeinheit (1) mit dem Münzspeicher (13, 13') in einem eigenen Gehäuse (55) insbesondere an dem Spielgerät (30) oder in einem eigenen Abteil im Spielgerät (30) angeordnet ist.

9. Anordnung nach einem der Ansprüche 1 bis 8, dadurch gekennzeichnet, daß der Münzspeicher (13, 13') im Gehäuse (55) oder in einem eigenen Gehäuse (55') für den Spieler sichtbar und einsehbar, z. B. hinter einem durchsichtigen Wandteil, angeordnet oder mit durchsichtiger Münzspeicherwand ausgebildet ist.

10. Anordnung nach einem der Ansprüche 1 bis 9, dadurch gekennzeichnet, daß zwischen dem Spiel-

gerätmünzspeicher (33) und dem Münzspeicher (13, 13') zumindest eine Münzfördereinheit (21), z. B. ein Münzheber, zur Beschickung des Münzspeichers (13, 13') mit Münzen (Token) aus dem Spielgerätmünzspeicher (33) angeordnet ist.

11. Anordnung nach einem der Ansprüche 1 bis 10, dadurch gekennzeichnet, daß der Münzspeicher (13') mit einer Münzweiche (23) versehen ist, mit der Münzen (Token) der Auszahlrichtung (8', 24) zur Auszahlung oder gegebenenfalls über eine Münzfördereinheit, z. B. eine Münzrutsche (17), dem Spielgerätmünzspeicher (33) zur Betätigung des Spielgerätes bzw. zum Spielstart bzw. zur Erhöhung des Kredits des Spielers, gegebenenfalls über einen Münzzähler, zuführbar sind.

12. Anordnung nach einem der Ansprüche 1 bis 11, dadurch gekennzeichnet, daß der Spielgerätmünzspeicher (33) mit einer Münzweiche (19) versehen ist, mit der Münzen einer Auszahlrichtung (51, 8) oder dem Spielgerät (30) bzw. Spielgerätmünzspeicher (33') zuführbar sind.

13. Anordnung nach einem der Ansprüche 1 bis 12, dadurch gekennzeichnet, daß bei Betätigung der Abrufeinheit (44') zumindest eine Münze (Token) aus dem Münzspeicher (13, 13') in den Spielgerätmünzspeicher (33) überführbar ist und daß von der Abrufeinheit (44') und/oder einer Münzabgabereinheit (59) und/oder von einem an bzw. in dem Münzkanal befindlichen Fühler für die übergeführte Münze(n) der, vorzugsweise an zumindest einer dieser Einheiten angeschlossenen, Steuereinheit (12, 40) des Spielgerätes (30) ein Startimpuls für ein Spiel bzw. für eine Spielfortsetzung bzw. für die Erhöhung der Kreditanzeige übermittelbar ist.

14. Anordnung nach einem der Ansprüche 1 bis 13, dadurch gekennzeichnet, daß bei Erzielung eines Spielgewinnes die Anzahl der Münzen (Token) im Münzspeicher (13, 13') vermehrt oder die im Münzspeicher (13) dem Spieler zur Verfügung gestellte Anzahl von Münzen (Token) entsprechend erhöht wird, wozu vorzugsweise ein physischer Münzentransport vom Spielgerätmünzspeicher (33) über die Weiche (19) und die Fördereinheit (21) in den Münzspeicher (13, 13') und/oder eine Erhöhung des angezeigten Münzbetrages erfolgt.

15. Anordnung nach einem der Ansprüche 1 bis 14, dadurch gekennzeichnet, daß am Spielgerät (30) und/oder am Münzspeicher (13, 13') und/oder an der Münzeinheit (1) eine insbesondere von der Steuereinheit (12 und/oder 40) angesteuerte Anzeigeeinheit (3) vorgesehen ist, mit der dem Spieler die Anzahl bzw. der Münzbetrag der Münzen (Token) im Münzspeicher (13, 13'), die ihm physisch gehören bzw. die ihm zur Verfügung gestellt sind, dargeboten ist.

16. Anordnung nach einem der Ansprüche 1 bis 15, dadurch gekennzeichnet, daß die Münzeinheit (1) und/oder der Münzspeicher (13, 13') seitlich am Gehäuse (54) des Spielgerätes (30) angebracht oder im Abstand neben dem Spielgerät (30) angeordnet ist.

17. Anordnung nach einem der Ansprüche 1 bis 16, dadurch gekennzeichnet, daß der Spielgerätmünzspeicher (33) außerhalb des Spielgerätes (30) an oder in der Münzeinheit (1) angeordnet ist, in der insbesondere in deren oberen Bereich ein Abteil bzw. Raum bzw. Gehäuse (55') für den dem Spieler zugeordneten Münzspeicher (13') vorgesehen ist.



18. Anordnung nach einem der Ansprüche 1 bis 17, dadurch gekennzeichnet, daß die Steuereinheit (12, 40) den Inhalt des Münzspeichers (13, 13') und/oder die Anzahl der zur Verfügung gestellten Münzen kontrolliert und einregelt und gegebenenfalls die Anzahl der dem Spieler gehörigen Münzen (Token) und/oder den Münzbetrag speichert und/oder anzeigt und/oder betriebsmäßig zumindest mit einem in der Münzleitung (17) vom Münzspeicher (13, 13') zum Spielgerätmünzspeicher (33) enthaltenen Münzzähler (10) verbunden ist und das Überführen der Münzen aus dem Münzspeicher (13, 13') in den Spielgerätmünzspeicher (33) steuert.

19. Anordnung nach einem der Ansprüche 1 bis 18, dadurch gekennzeichnet, daß an den Münzspeicher (13, 13') eine Münzenabgabeeinheit (10, 17, 23) angeschlossen ist, mit der Münzen (Token) einzeln hintereinander dem Spielgerätmünzspeicher (33) bzw. dem Spielgerät (30) zuführbar sind.

20. Anordnung nach einem der Ansprüche 1 bis 19, dadurch gekennzeichnet, daß der Münzspeicher (13, 13') zumindest eine Röhre zur Aufnahme von gestapelten Münzen (60) umfaßt, die in ihrem unteren Endbereich als Münzabgabeeinheit einen schieberartig hin- und herbewegbaren Auswurfverschluß (59) aufweist, und die an einem vorgegebenen Höhnenniveau mit einer gegebenenfalls induktiven Münzstanderfassungseinheit (58) versehen ist.

21. Anordnung nach einem der Ansprüche 1 bis 20, dadurch gekennzeichnet, daß von der Steuereinheit (12, 40) zumindest ein Banknotenauswerfer (20) angesteuert ist, mit dem insbesondere nach Betätigung der Auszahleinrichtung entsprechend einem dem Spieler gehörigen Münzbetrag oder Kreditanzeige Banknoten ausgebar sind.

22. Münzeinheit für zumindest ein Spielgerät (30), mit zumindest einer Steuereinheit (12) und gegebenenfalls einem Spielgerätmünzspeicher (33) zur Aufnahme von Münzen und/oder Token, wobei die an ein oder mehrere Spielgeräte (30) anschließbare Münzeinheit (1) zum Empfang von Münzen und/oder Token und/oder Banknoten des Spielers eingerichtet ist, die in zumindest einem Münz- und/oder Token- und/oder Banknotenprüfer (7, 15) der Münzeinheit (1) überprüfbar sind und wobei von der Münzeinheit (1) nach Überprüfung und Anerkennung von vom Spieler eingegebenen Banknoten und/oder von Münzen und/oder Token dem Spieler ein entsprechendes Münzguthaben in als echt anerkannten Münzen und/oder Token zur Inbetriebnahme des Spielgerätes (30) zur Verfügung gestellt wird, insbesondere für eine Anordnung nach einem der Ansprüche 1 bis 21, dadurch gekennzeichnet, daß die dem Spieler zur Verfügung gestellten Münzen und/oder Token in einem dem Spieler zugeordneten bzw. dem Spieler zur Verfügung gestellten Münzspeicher physisch bereitgestellt sind und aus diesem dem Spielgerät (30) automatisch oder auf Abruf zuführbar sind.

23. Münzeinheit nach Anspruch 22, dadurch gekennzeichnet,

— daß die Münzeinheit (1) für den Spieler zumindest einen eigenständigen, insbesondere außerhalb des Spielgerätes (30) bzw. vom Spielgerät räumlich getrennt angeordneten Münzspeicher (13') umfaßt, der vom Spieler gegebenenfalls über einen Münz(Token)-Prüfer (15) mit Münzen (Token) beschickbar ist,

— und daß dem zumindest einen Münzspeicher (13'), in dem die Münzen (Token) dem direkten physischen Zugriff des Spielers entzogen sind, zumindest eine Auszahleinrichtung (8', 24; 20) zugeordnet oder an diesen angeschlossen ist, mit der entweder die im Münzspeicher (13') enthaltenen Münzen (Token) jederzeit abrufbar und dem Spieler direkt auszahlbar sind oder mit der ein den Münzen (Token) im Münzspeicher (13') entsprechender Gegenwert in Münzen und/oder Token anderer Wertigkeit und/oder Banknoten jederzeit abrufbar und dem Spieler, vorzugsweise mit einer Auszahleinrichtung, auszahlbar ist,

— und/oder daß zumindest eine Abrufeinheit (44'), z. B. eine Taste, für die im Münzspeicher (13') enthaltenen, noch dem Spieler gehörenden Münzen (Token) vorgesehen oder an diesen angeschlossen ist, mit der zumindest eine Münze (Token) für die Bezahlung bzw. für den Start eines Spiels aus dem Münzspeicher (13') in das Spielgerät (30) und/oder einen Spielgerätmünzspeicher (33) und/oder zur Krediterhöhung abrufbar bzw. überführbar ist.

24. Münzeinheit nach Anspruch 22 oder 23, dadurch gekennzeichnet,

— daß die Münzeinheit (1) für den Spieler zumindest einen eigenständigen vom Spielgerät (30) räumlich getrennt angeordneten Münzspeicher (13) umfaßt, der vom Spieler gegebenenfalls über einen Münz(Token)-Prüfer (15) mit Münzen (Token) beschickbar ist und/oder in dem dem Spieler in Abhängigkeit von in die Münzeinheit (1) oder das Spielgerät (30) eingegebenen Banknoten- und/oder Münz- und/oder Token-Beträgen eine Anzahl von bereits in einem Münz(Token)-Prüfer (42) geprüften bzw. bereits als echt anerkannten Münzen (Token) zur Verfügung gestellt wird,

— daß gegebenenfalls dem zumindest einen Münzspeicher (13), in dem die Münzen (Token) dem direkten physischen Zugriff des Spielers entzogen sind, zumindest eine Auszahleinrichtung (16, 8) zugeordnet oder an diesen angeschlossen ist, mit der ein entsprechender Münzbetrag jederzeit abrufbar und dem Spieler direkt auszahlbar oder mit der ein dem Münzbetrag entsprechender Gegenwert in Münzen und/oder Banknoten und/oder Token jederzeit abrufbar und dem Spieler, vorzugsweise bei einer Auszahleinrichtung auszahlbar ist,

— und daß zumindest eine Abrufeinheit (44'), z. B. eine Taste, für die im Münzspeicher (13) enthaltenen, noch dem Spieler gehörenden Münzen (Token) vorgesehen oder an diesen angeschlossen ist, mit der zumindest eine Münze (Token) für die Bezahlung bzw. für den Start eines Spiels aus dem Münzspeicher (13) in das Spielgerät (30) und/oder einen Spielgerätmünzspeicher (33) abrufbar bzw. überführbar ist,

— oder daß eine automatische Überführung eines Teiles oder des gesamten Münzbetrages in das Spielgerät (30) bzw. den Spielgerätmünzspeicher (33) vorgesehen ist.

25. Münzeinheit nach einem der Ansprüche 22 bis 24, dadurch gekennzeichnet, daß die Steuereinheit



(12) der Münzeinheit (1) mit der Steuereinheit (40) zumindest eines Spielgerätes (30) betriebsmäßig verbindbar ist.

26. Münzeinheit nach einem der Ansprüche 22 bis 25, dadurch gekennzeichnet, daß die Münzeinheit (1) Münzkanäle, Münzrutschen bzw. Münzfördereinrichtungen (17, 21) aufweist, die mit entsprechenden Einrichtungen bzw. Münzaufnahmekanälen (17) bzw. Förderkanälen (21) zumindest eines Spielgerätes (30) verbindbar sind.

27. Münzeinheit nach einem der Ansprüche 22 bis 26, dadurch gekennzeichnet, daß sie Merkmale aus einem der Ansprüche 6 bis 21 aufweist.

---

Hierzu 4 Seite(n) Zeichnungen

---

15

20

25

30

35

40

45

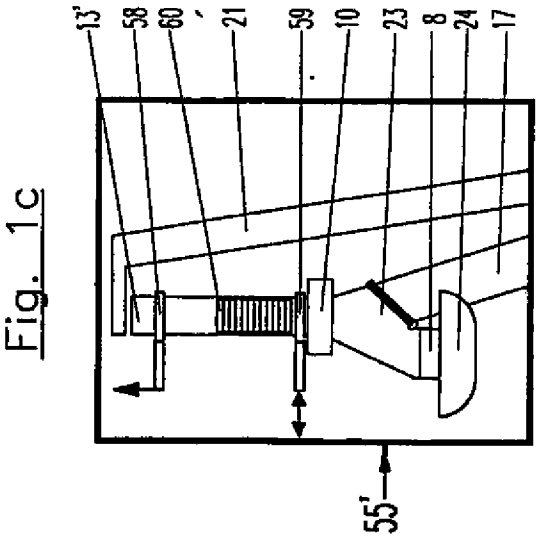
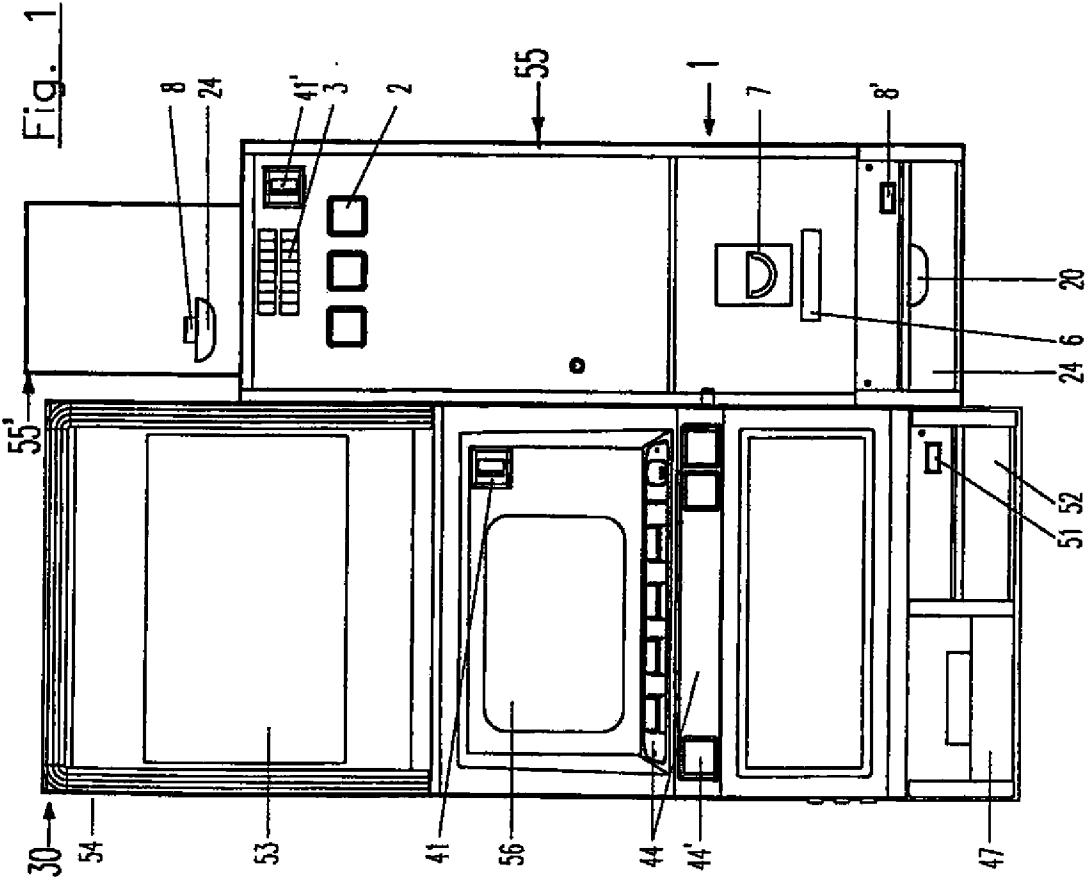
50

55

60

65

- Leerseite -



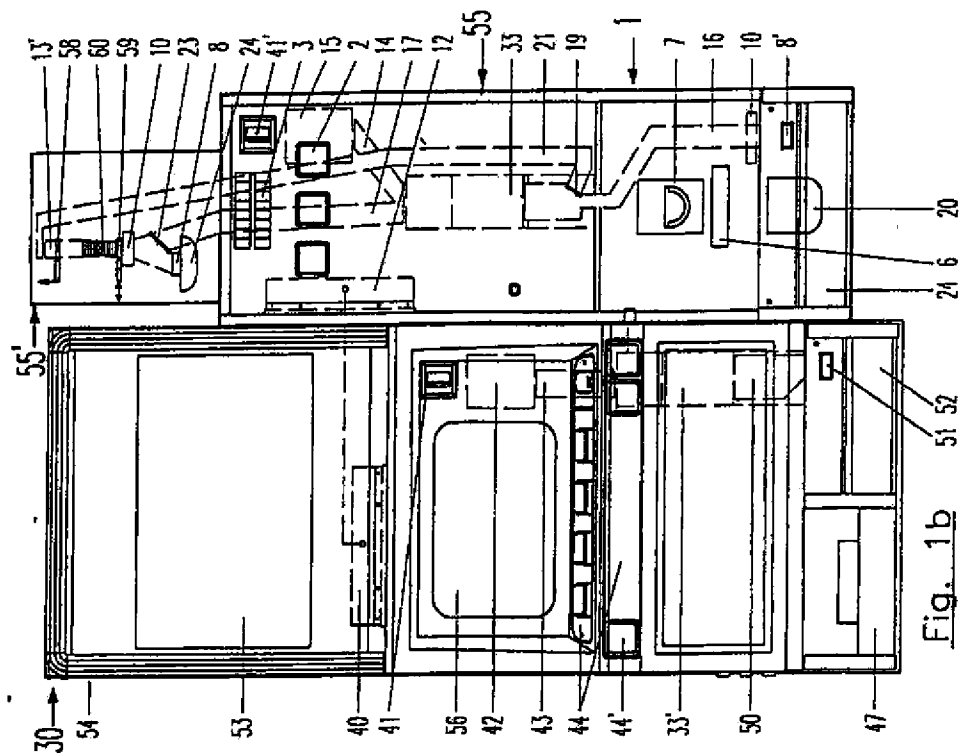


Fig. 1b

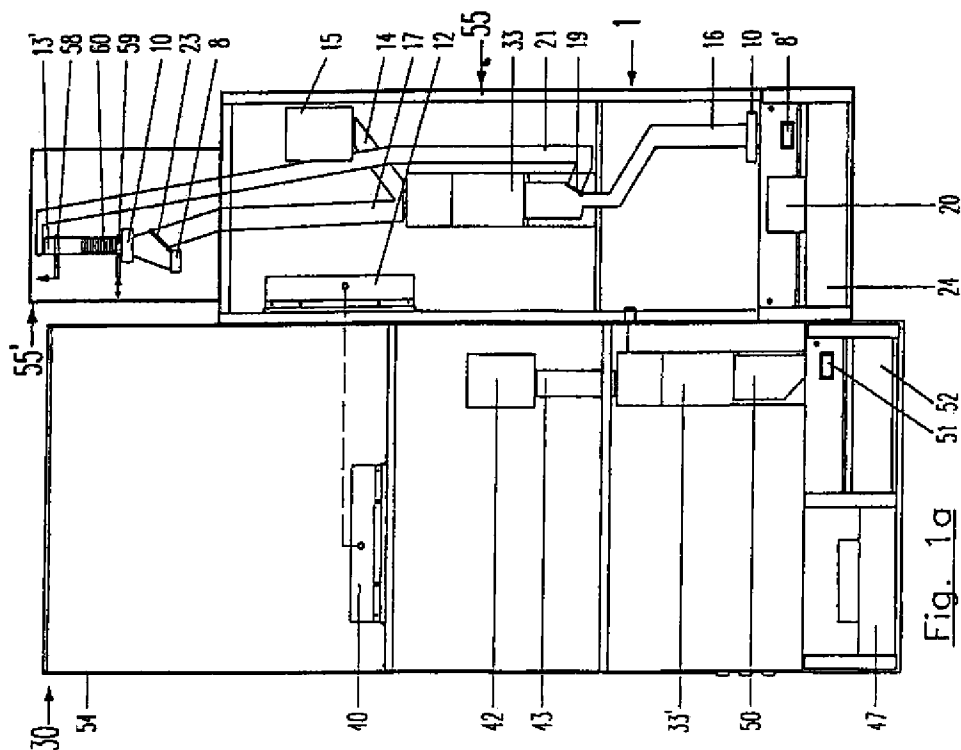


Fig. 1a

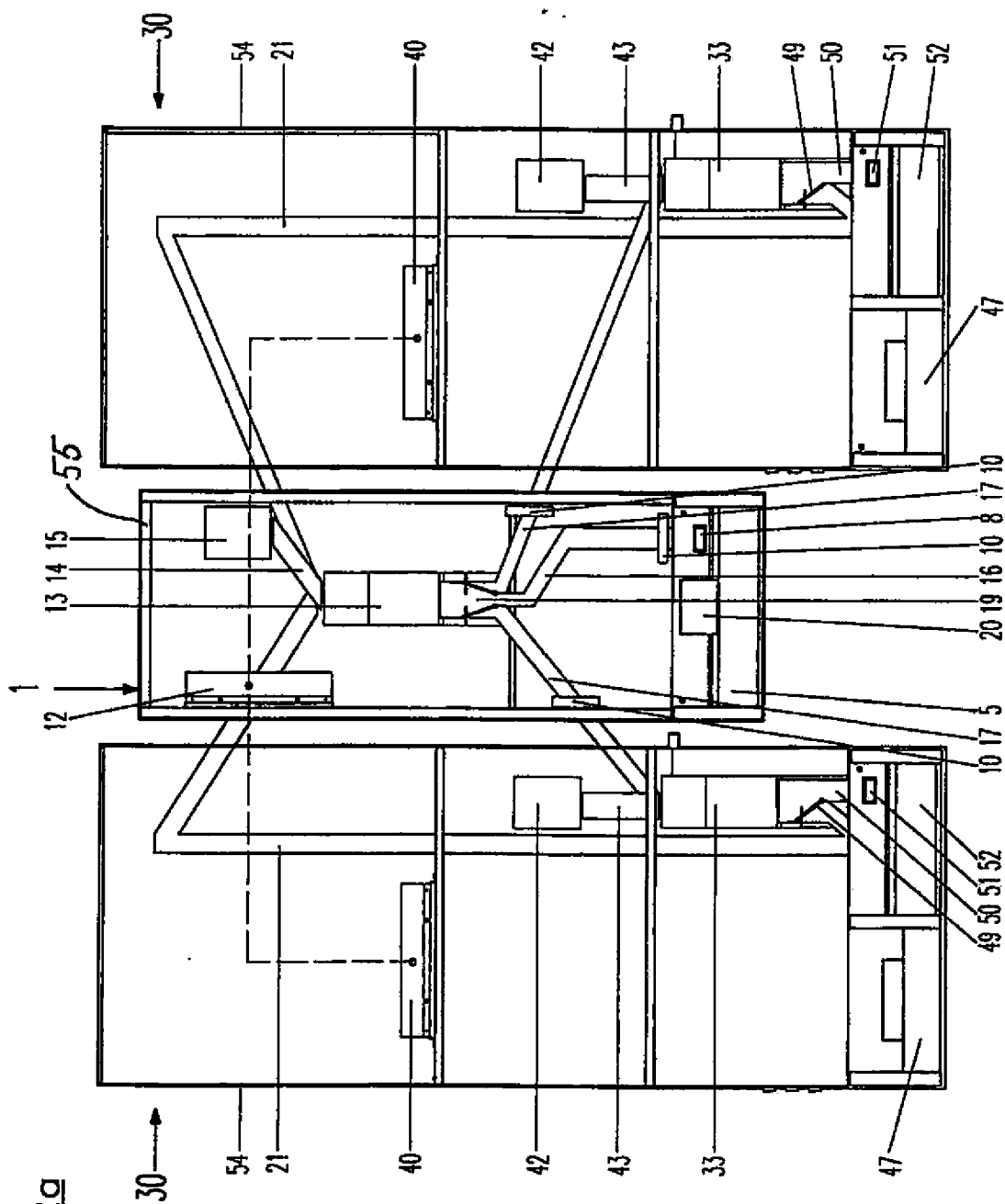


Fig. 2a

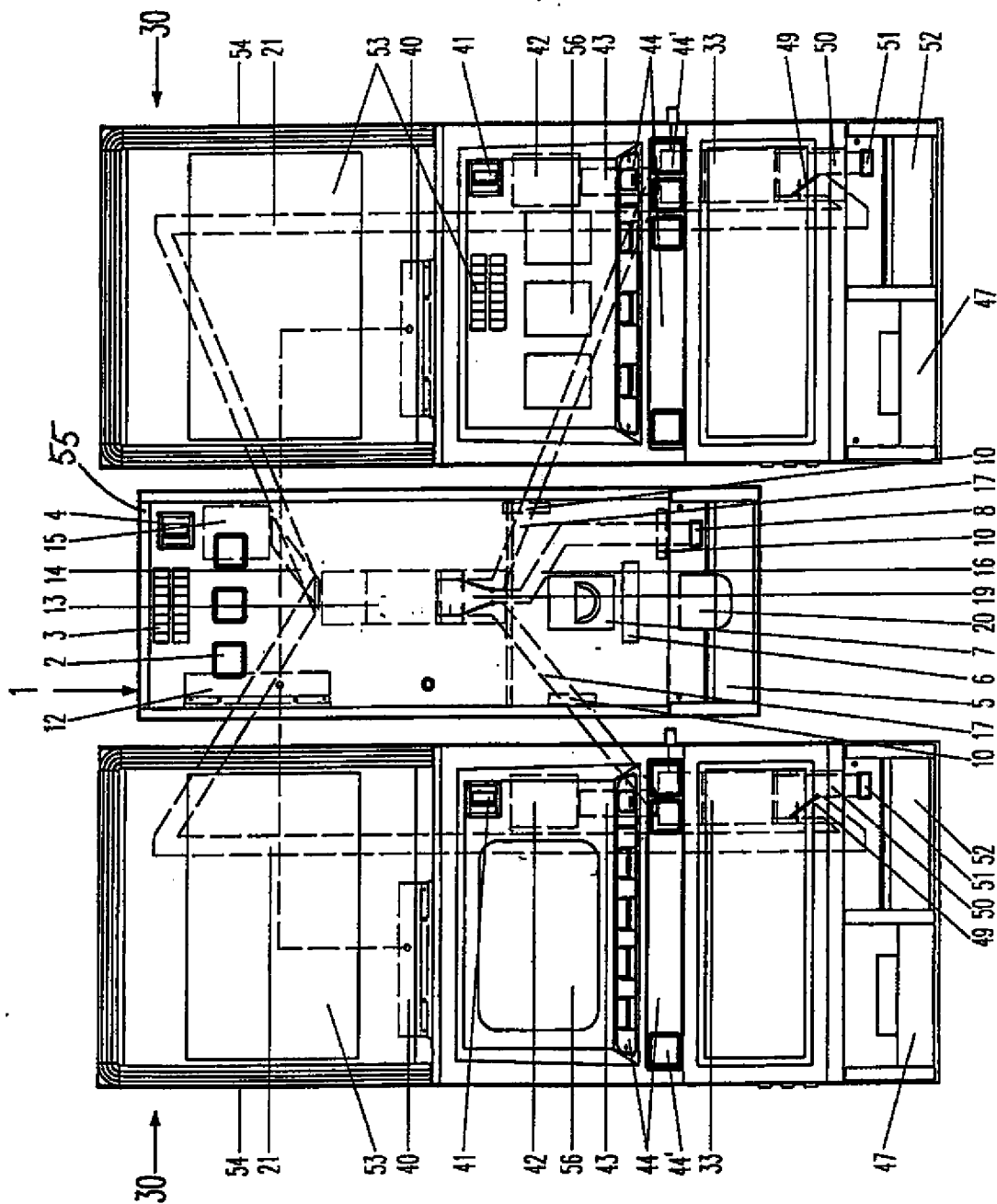


Fig. 2b